S.T.A.L.K.E.R.

GRA PLANSZOWA

POWINNOŚĆ I WOLNOŚĆ
ZASADY I PRZEWODNIK MISJI

LISTA ELEMENTÓW

* Zawartość pudełek Misji znajduje się na stronie **5** Księgi Skryptów PiW (na odwrocie Zasad i Przewodnika Misji PiW).

ELEMENTY PAPIEROWE

1× Zasady i Przewodnik Misji / Księga Skryptów Powinność i Wolność

4 zestawy naklejek

KARTY

Karty standardowe

19 kart Broni

22 karty Konsekwencji

6 kart Kontaktów

Małe karty

18 kart Pancerzy

11 kart Akcesoriów

2 karty Przedmiotów

ŻETONY

32 żetony Umiejętności

11 -1 żetonów utraconych PŻ Wrogów

2 żetony Drużyny Wrogów

FIGURKI

3 figurki Żołnierzy Powinności

1 figurka Egzoszkieletu Powinności

3 figurki Bojowników Wolności

1 figurka Egzoszkieletu Wolności

INNE

4 kafle Mapy

3 pudełka Misji*

2 przekładki do segregatora Kampanii

S.T.A.L.K.E.R. GRA PLANSZOWA DODATEK POWINNOŚĆ I WOLNOŚĆ

Powinność i Wolność to dwie strony tego samego medalu, uwikłane w konflikt tak stary jak sama Zona. Dołączenie do jednej z nich zrazi do ciebie drugą i wpłynie na twój los w dłuższej perspektywie. Czy wyjdzie ci to na dobre? Czas pokaże.

INTEGRACJA DODATKU Z PODSTAWOWĄ WERSJĄ GRY

Rozszerzenie Powinność i Wolność dodaje dodatkowe elementy i Opowieść do Gry Planszowej S.T.A.L.K.E.R. Po otwarciu pudełka można dodać jego elementy do podstawowej wersji gry zgodnie z poniższymi zasadami:

1. Dodaj kartę Broni RPG-7U do talii Broni. Można ją zdobyć zgodnie ze standardowymi zasadami.
2. Dodaj 2 karty Przedmiotu typu Ładownica na Granaty RPG do talii Przedmiotów. Można je zdobyć zgodnie ze standardowymi zasadami.
3. Dodaj 11 kart Akcesoriów do talii Akcesoriów. Można je zdobyć zgodnie ze standardowymi zasadami.
4. Dodaj wszystkie 4 kafle Mapy do kafli Mapy z podstawowej wersji gry. Kafle Mapy PiW mają następujące numery: **60**, **61**, **62**, **63**.
5. Umieść żetony Drużyny Wrogów oraz -1 w odpowiednich miejscach na tacce z żetonami.
6. Pozostałe elementy mogą stać się dostępne w miarę postępów Opowieści PiW.

Wszystkie karty, które są tasowane razem z kartami z podstawowej wersji gry, mają oznaczenie PW w jednym z rogów dla łatwiejszej identyfikacji, gdybyś chciał usunąć zawartość Powinności i Wolności z podstawowej gry. Karty ograniczone do jednej Frakcji są wyraźnie oznaczone jako należące do Powinności lub Wolności.

Opowieść Powinności i Wolności

Pudełko Powinność i Wolność zawiera jedną dodatkową Opowieść składającą się z 3 Misji. Możesz dodać ją do swojej rozgrywki w dowolnym momencie, aktualizując Mapę Zony poniższą naklejką:

- 50. „Misja **PW1** Między młotem a kowadłem”.

Dla wygody przechowywania możesz zamienić pudełka już ukończonych Misji na nowe z pudełka Powinność i Wolność.

Ukończenie „Misji **PW1** Między młotem a kowadłem” zmienia Fazę Eksploracji Zony oraz zawartość twojego segregatora, więc aby poznać ją w całości, zalecamy jak najszybsze jej ukończenie, jednak ze względu na poziom trudności radzimy przed jej rozpoczęciem ukończyć przynajmniej 1 Opowieść.

ZASADY FRAKCJI

Po dołączeniu do Frakcji można zdobyć wyposażenie i umiejętności dostępne tylko dla niej. Jednak przyłączenie się do jednej ze stron niesie ze sobą konsekwencje, o których samotny stalker nawet by nie pomyślał.

Twoja przynależność do Frakcji zostanie oznaczona naklejką na twojej Mapie Zony.

Broń i Pancerz Frakcji

C40 (**Kwatermistrz Powinności**) i **C45** (**Przemytnik Wolności**) oferują Broń i Pancerze dostępne tylko dla ich Frakcji. Podczas wizyty u tych handlarzy możesz kupić karty Broni i Pancerzy oznaczone na rewersie jako Powinność/Wolność.

Dodatkowe Figurki Stalkerów

Po ukończeniu „Misji **PW1** Między młotem a kowadłem” możesz używać dowolnych figurek wybranej przez ciebie Frakcji.

Umiejętności Frakcji

ZNACHOR
Zawsze kiedy wykonujesz Akcję Przedmiotu Medycznego, cel tej akcji odzyskuje dodatkowe 4 PŻ.
CELNA SERIA
Raz na Turę możesz wybrać Część Ciała, gdy wykonujesz Atak Serią.

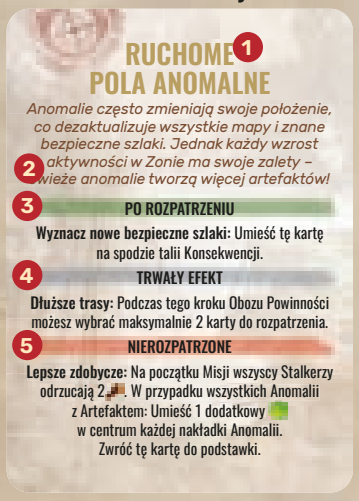
C41 (**Instruktor Musztry Powinności**) i **C46** (**Mentor Wolności**) mogą nauczyć cię unikalnych Umiejętności dostępnych tylko dla ich Frakcji. Umiejętności Frakcji są zawsze aktywne, tak samo jak zdolności Postaci.

Każdy Stalker może posiadać jednocześnie do 2 Umiejętności Frakcyjnych; możesz je rozdzielać między Stalkerów podczas Poruszania się po Zonie lub za każdym razem, gdy odwiedzasz trenera. Nie ma limitu łącznej liczby Umiejętności, jakie może posiadać twoja drużyna, ale każda następna sesja szkoleniowa będzie droższa.

Konsekwencje dla Frakcji

Na początku Fazy Obozu Frakcji dobierasz 1 kartę Konsekwencji. Konsekwencje mogą przynieść zarówno pozytywne, jak i negatywne wydarzenia, ale jeśli nie zareagujesz na nie, mogą cię szybko przytłoczyć i doprowadzić do przegranej w kampanii.

Oto przykładowa karta Konsekwencji:


1
RUCHOME POLA ANOMALNE
Anomalie często zmieniają swoje położenie, co dezaktualizuje wszystkie mapy i znane bezpieczne szlaki. Jednak każdy wzrost aktywności w Zonie ma swoje zalety – świeże anomalie tworzą więcej artefaktów!
2
3
PO ROZPATRZENIU
Wyznacz nowe bezpieczne szlaki: Umieść tę kartę na spodzie talii Konsekwencji.
4
TRWAŁY EFEKT
Dłuższe trasy: Podczas tego kroku Obozu Powinności możesz wybrać maksymalnie 2 karty do rozpatrzenia.
5
NIEROZPATRZONE
Lepsze zdobycze: Na początku Misji wszyscy Stalkerzy odrzucają 2. W przypadku wszystkich Anomalii z Artefaktem: Umieść 1 dodatkowy w centrum każdej nakładki Anomalii.
Zwróć tę kartę do podstawki.

1. **Nazwa**.
2. **Opowieść**.
3. **Po rozpatrzeniu** – Efekt stosowany, gdy zdecydujesz się rozpatrzyć kartę.
4. **Trwały efekt** – Efekt, który działa tak długo, jak Konsekwencja znajduje się w uchwycie na karty.
5. **Nierozpatrzone** – Efekt, który zachodzi, jeśli Faza Obozu Frakcji zakończy się bez rozpatrzenia tej Konsekwencji.

Żetony Drużyn Powinności i Wolności

W tym dodatku używane są dwa nowe żetony Drużyn:

Są one uznawane za drużynę przeciwną wobec Wrogów z drużyny 1 i 2 (chyba że dodatkowo oznaczono je żetonem tej drużyny).

Podczas rozpatrywania kart Aktywacji Wrogów zastosuj wszystkie efekty wpływające na dodatkowo na oraz wszystkie efekty wpływające na dodatkowo na .

Jeśli wielu Wrogów powinno zostać Aktywowanych jednocześnie i jest remis, zalecamy Aktywować ich w następującej kolejności:

→ → → → → →

Dodatek Powinność i Wolność w trybie Przetrwania w Zonie

Aby wzbogacić swoje przygody w trybie Przetrwania w Zonie, możesz kupować karty Ekwipunku oznaczone jako Powinność lub Wolność, ale wyłącznie od jednej z Frakcji.

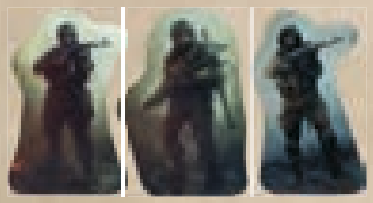
Żetony Umiejętności kosztują 4000 – dobierz 2 żetony, wybierz jeden, a drugi odrzuć.

Każdy Stalker może posiadać maksymalnie 2 żetony Umiejętności.

GLOSARIUSZ FIGUREK

W tym pudełku PiW pojawiają się nowi Wrogowie. Oto ich figurki.

KARTONOWE FIGURKI



4 Wojskowych + 3 Bandytów – Karabin (Strażnik Monolitu)

2 Wojskowych (Grenadier MBSO)

2 Wojskowych + 3 Bandytów – Karabin (Żołnierz MBSO)

FIGURKI

3 Żołnierze Powinności

1 Egzoszkielet Powinności (Żołnierz Powinności, Kułak)

3 Bojownicy Wolności

1 Egzoszkielet Wolności (Bojownik Wolności, Misza)

TWÓRCY

Gra dedykowana pamięci Łukasza Orwata, najlepszego z nas. Obyśmy jeszcze kiedyś się spotkali.

Autor gry: Paweł Samborski

Na podstawie gier z serii S.T.A.L.K.E.R. studia GSC Game World
© 2024 GSC Game World Global Ltd.

Projekt dodatku: Paweł Samborski

Testy i rozwój: Paweł Samborski, Filip Tomaszewski, Konrad Sulżycki

Testy wewnętrzne: Filip Tomaszewski, Konrad Sulżycki, Piotr Chmielewski, Witold Chudy, Michał Ozon, Wojciech Frelich

Projekt fabuły: Marcin Mortka, Aleksandra Kleśta, Paweł Samborski

Tekst: Marcin Mortka, Aleksandra Kleśta

Redakcja: Daniel Morley

Korekta: Tyler Brown, Daniel Morley, Wiktoria Ślusarczyk

Kierownictwo artystyczne: Patryk Jędraszek, Adrian Radziun

Projekt graficzny: Adrian Radziun, Łukasz Styrna, Klaudia Wójcik

Ilustracje: Ewa Labak, Piotr Foksowicz, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański, Pamela Łuniewska, Patryk Jędraszek, Magdalena Cieplak

Projekt postaci: Ewa Labak, Pamela Łuniewska

Modele 3D: Marek Kondratowicz, Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Piotr Gacek, Jędrzej Chomicki

DTP: Patrycja Marzec, Angelika Kajmowicz

Produkcja: Witold Chudy, Piotr Chmielewski, Anna Czajka, Jacek Szczypiński, Olga Baraniak, Zofia Jerzyńska, Adrianna Kocięcka, Mateusz Wolski, Michał Matłosz

Zespół GSC Game World: Ievgen Grygorovych, Mariia Grygorovych, Agostino Simonetta, Nikita Zakharchenko, Zakhar Bocharov, Olga Ryzhko, Vlad Novikov, Lina Volokhova, Maksym Tkachenko

S.T.A.L.K.E.R. ORAZ GSC GAME WORLD
SĄ ZASTRZEŻONYMI ZNAKAMI TOWAROWYMI.
WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.

WERSJA POLSKA

Tłumaczenie na język polski: Andrzej Jakubiec, Łukasz Zieliński, Dominika Rycerz-Jakubiec

Redakcja wersji polskiej: Ewa Popielarz

Korekta wersji polskiej: Ewa Popielarz

Skład wersji polskiej: Aleksandra Hajduk-Wojas

Koordynacja tłumaczenia: Anna Czajka, Adrianna Kocięcka

Między młotem a kowadłem
Prolog

Nie podoba wam się terytorium, na które wkrótce wejdziecie. Ponoć jest ono kością niezgody pomiędzy Powinnością a Wolnością, dwiema najpotężniejszymi frakcjami w Zonie. Powinność, słynąca z wojskowej dyscypliny, dąży do zniszczenia wszystkiego, co reprezentuje Zona, podczas gdy Wolność, zainspirowana tutejszym drapieżnym pięknem, próbuje Zonę chronić. Nic dziwnego, że frakcje się zwalczają, a wchodzenie między nie to z reguły kiepski pomysł.

Jednak wy macie robotę do wykonania. Musicie przeniknąć na obszar, który jest również terenem łowieckim Chimery, zastrzelić bestię, odciąć jej cholerną głowę i się zmyć. Może powinno was obchodzić, po co komuś odcięty łeb potwora, ale płacą wam tak dobrze, że nie zaprzątacie sobie tym głowy.

No dobra, do roboty. Im szybciej tam dotrzecie, tym lepiej.

Podsumowanie Misji:

- Musisz zapolować na Chimerę, zdobyć ciężką broń i medykamenty na wypadek, gdyby podeszła zbyt blisko.
- Będziesz działać w jej gnieździe – to zniszczony kompleks budynków, więc zapomnij o karabinach wyborowych.
- Dobra wiadomość – nie będzie anomalii!

Wyjmij z pudełka z grą pudełko Misji **PW1** „Między młotem a kowadłem”. Zawiera ono wszystkie elementy, które będą potrzebne do przygotowania i rozegrania tej Misji.

Teraz przejdź do kroku **6** sekcji „Poruszanie się po Zonie” w segregatorze Kampanii i kontynuuj.

Emisja się nasila, a jej intensywność rośnie z każdą sekundą.
Nie musicie tego widzieć, by mieć świadomość, że czas ucieka.

Na szczęście kompleks, w którym podobno grasuje chimera, jest zaledwie kilka kroków stąd.
Przyspieszacie, wskakujecie na teren kompleksu i...

Instynktownie szukacie osłony, bo znajdujecie się w samym środku szalonej wymiany ognia.

Dwie niezidentyfikowane grupy robią, co mogą, by wybić przeciwników,
a w powietrzu jest gęsto od świszczących kul.

Cholera, macie tu robotę do wykonania!

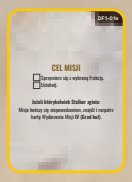
1. Przygotowanie Mapy

Znajdź kafle Mapy: **12**, **13**, **14**, **25** i **29** i umieść je, jak pokazano na grafice.

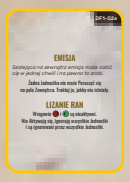
2. Przygotowanie Otoczenia

Karty Otoczenia:

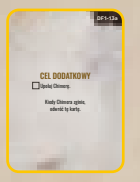
- Wyjmij wszystkie karty Otoczenia z pudełka Misji **PW1**.
- Znajdź karty **DF1-01a (Cel Misji)**, **DF1-02a (Emisja)** i **DF1-13a (Cel Dodatkowy)**, przeczytaj je i połóż obok Mapy.
- Teraz rozłóż następujące karty na Mapie, jak pokazano na poniższej grafice: **DF1-03a**, **DF1-04a**, **DF1-05a** i **DF1-07a**. To twoje startowe karty nakładek.
- Zachowaj pozostałe karty Otoczenia jako talię Otoczenia obok Mapy, ponieważ będą potrzebne podczas Misji.
- W pudełku Misji **PW1** znajdź karty Wrogów Kułak (Powinność) i Misza (Wolność). Odwróć je i umieść na Mapie stroną nakładki do góry, jak pokazano na grafice. Będą reprezentowani przez figurki Egzoszkieletów Wolności i Powinności.



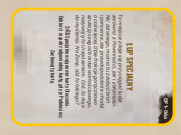
Cel Misji



Emisja



Cel Dodatkowy


Talia Otoczenia

3. Inne

Stalkerzy:

- Umieść figurki Stalkerów na polu oznaczonym jako „Punkt Startu”.

Wrogowie:

- Znajdź kartę Wroga Bojownik Wolności w pudełku Misji **PW1** i połóż ją obok Mapy. Oznacz ją .
- Znajdź kartę Wroga Żołnierz Powinności w pudełku Misji **PW1** i połóż ją obok Mapy. Oznacz ją .
- Na odwrocie ich kart możesz przeczytać o ich Frakcji. To ułatwi ci wybór strony.
- Znajdź karty Wrogów Pies, Chomik i Zombie. Wybierz jedną losowo i odłóż dwie pozostałe do pudełka. Oznacz wybraną kartę .
- Znajdź karty Wrogów Kleszcz, Poltergeist i Pijawka. Wybierz jedną losowo i odłóż dwie pozostałe do pudełka. Oznacz wybraną kartę .
- Znajdź 3 figurki Bojowników Wolności i 1 figurkę Egzoszkieletu Wolności. Umieść je na polach oznaczonych na Mapie, jak pokazano na grafice.
- Znajdź 3 figurki Żołnierzy Powinności i 1 figurkę Egzoszkieletu Powinności. Umieść je na polach oznaczonych na Mapie, jak pokazano na grafice.
- Znajdź wszystkie kartonowe figurki (5 Psów, 6 Chomików lub 8 Zombie) odpowiadające wybranej losowo karcie Wroga oznaczonej . Umieść je wszystkie obok Mapy.
- Znajdź wszystkie kartonowe figurki (1 Poltergeista, 2 Pijawki lub 4 Kleszcze) odpowiadające wybranej losowo karcie Wroga oznaczonej . Umieść je wszystkie obok Mapy.

Łupy :

- Kafel Mapy **13**:
  - » Weź 7 losowo wybranych żetonów Łupów i umieść je w stosach na Mapie, jak pokazano na grafice.
- Kafle Mapy **25** i **29**:
  - » W zależności od liczby graczy wypełnisz różne pola na kaflach Mapy żetonami .
  - » Najpierw znajdź 3 żetony Łupów Specjalnych w pudełku Misji **PW1**. Następnie w zależności od liczby Stalkerów:
  - » 1 Stalker: Potasuj 3 żetony Łupów Specjalnych z 7 i umieść je w stosach na polach z czerwonymi numerami.
  - » 2 Stalkerów: Potasuj 3 żetony Łupów Specjalnych z 9 i umieść je w stosach na polach z czerwonymi i niebieskimi numerami.
  - » 3 Stalkerów: Potasuj 3 żetony Łupów Specjalnych z 11 i umieść je w stosach na polach z czerwonymi, niebieskimi i żółtymi numerami.
  - » 4 Stalkerów: Potasuj 3 żetony Łupów Specjalnych z 13 i umieść je w stosach na polach z czerwonymi, niebieskimi, żółtymi i zielonymi numerami.

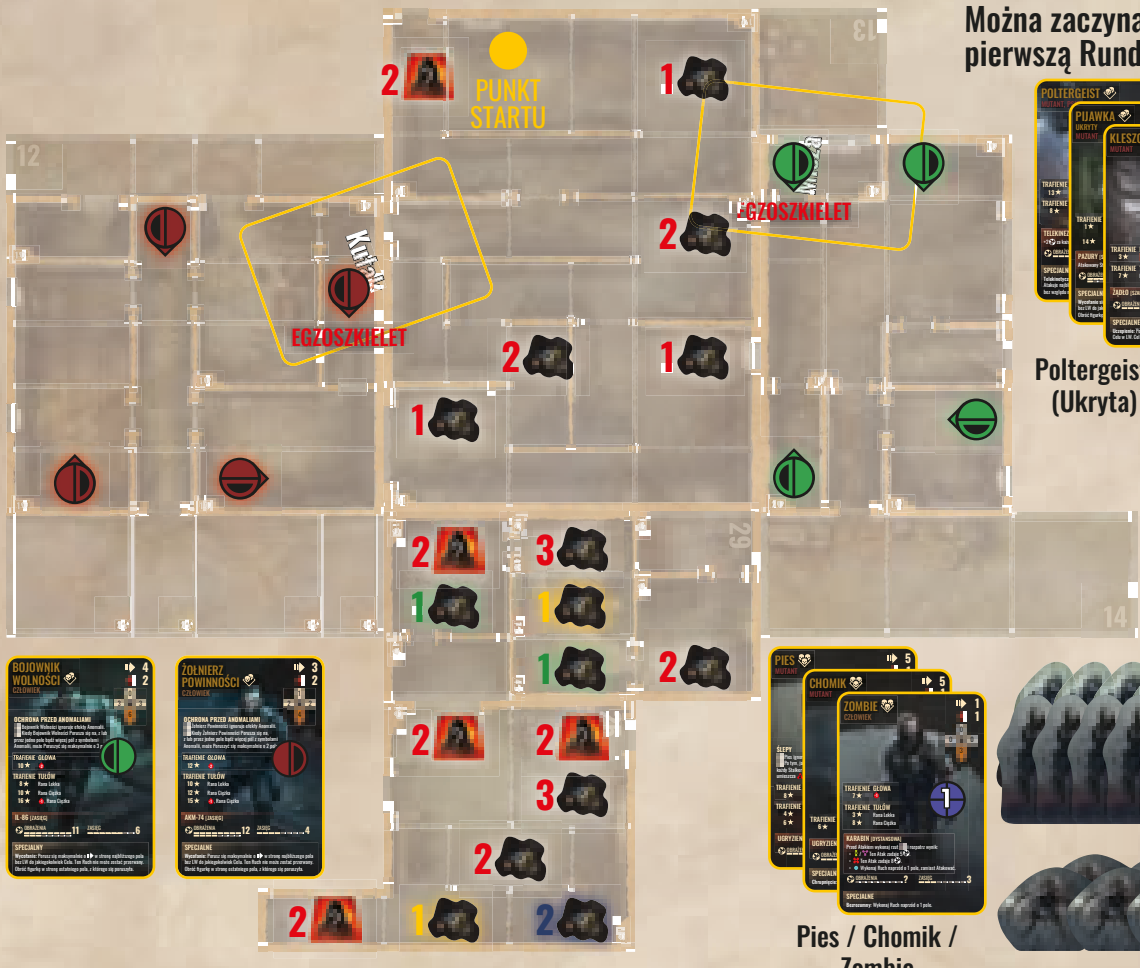
Żetony Nieznanego :

- W zależności od liczby Stalkerów weź zestaw żetonów Nieznanego, przetasuj je i rozmieść losowo na Mapie, jak pokazano na grafice:
  - » 1 Stalker: 2 × X, 2 × , 4 × , 2 ×
  - » 2 Stalkerów: 1 × X, 3 × , 4 × , 2 ×
  - » 3 Stalkerów: 2 × , 1 × , 4 × , 3 ×
  - » 4 Stalkerów: 2 × , 2 × , 2 × , 4 ×

Talia Wydarzeń:

- Wyjmij wszystkie karty Wydarzeń Misji z pudełka Misji **PW1**.
- Ułóż zakryte karty Wydarzeń Misji w stos w kolejności numerycznej. Karta Wydarzenia Misji **I** powinna znajdować się na wierzchu, a **V** na spodzie. To twoja talia Wydarzeń.

Można zaczynać Misję! Rozpocznij pierwszą Rundę.



Poltergeist / Pijawka (Ukryta) / Kleszcz

Talia Wydarzeń

Pies / Chomik / Zombie

Między młotem a kowadłem
Epilog A (Powinność)

W Zonie nic nie przychodzi łatwo, więc jesteście wdzięczni, że udało wam się przeżyć. Zmierzając do punktu zbornego, przyglądacie się Urządzeniu, nieporęcznemu sprzętowi elektronicznemu z kilkoma luźnymi przewodami, pokrętłami i małym, popękanym zielonym ekranem. O co tyle zamieszania?

Nie możecie się powstrzymać i pytacie o to oficera, który czekał na wasze przybycie.

– Nie mogę ujawnić żadnych szczegółów – odpowiada oschle oficer. – Jednak dowiedliście waszej wartości i zasłużyliście, by wiedzieć więcej. Powiem wam tylko, że to prototyp, który trzeba przetestować w terenie, ale jeśli wszystko pójdzie zgodnie z naszymi oczekiwaniami, może powstrzymać powiększanie się Zony. Albo nawet sprawić, że Zona się skurczy.

Zasłużyliście, by wiedzieć. Świetnie. Miejmy nadzieję, że poza tą szczątkową informacją dostaniecie jakąś prawdziwą zapłatę. Oficer zdaje się czytać w waszych myślach.

– Co do was jestem upoważniony, by przekazać wam informację, że oficjalnie uznano was za naszych sojuszników. Przejdziecie szkolenie u naszych najlepszych ludzi, otrzymacie dostęp do najbardziej zaufanych kontaktów i wsparcie podczas kolejnych misji. I oczywiście będą też pieniądze, jeśli nadal będziecie z nami współpracować. W końcu za chwałę wódki się nie kupi, prawda?

Puszcza oko, a wy wzdychacie z ulgą.

Wygląda na to, że misja z głową chimery będzie znacznie bardziej dochodowa, niż przypuszczaliście.

Nagrody Scenariusza:

- Oznacz Misję **PW1** jako niedostępną.

Zaktualizuj Mapę Zony następującymi naklejkami:

- 51. „Misja **PW2** Niewiedza”
- 52. Osiągnięcie „Żołnierz Powinności”

Jeśli masz kartę **DF1-13b** (**Misja Ukończona**), otrzymujesz 6000 ₸.

Zaktualizuj talię Wrogów, dodając do niej karty „Bojownik Wolności” i „Żołnierz Powinności”.

Jeśli na Mapie znajduje się model Egzoszkieletu Wolności, znajdź pudełko Misji **PW3** „Ostateczne Odliczanie” i umieść w nim kartę Wroga Misza.

Następnie zwróć wszystkie karty Wydarzeń Misji i Otoczenia, z wyjątkiem tych zyskanych przez graczy, do pudełka Misji **PW1**.

Przejdź do skryptu **D11**.

Epilog B (Wolność)

W Zonie nic nie przychodzi łatwo, więc jesteście wdzięczni, że udało wam się przeżyć. Zmierzając do punktu zbornego, przyglądacie się Urządzeniu, nieporęcznemu sprzętowi elektronicznemu z kilkoma luźnymi przewodami, pokrętłami i małym, popękanym zielonym ekranem. O co tyle zamieszania?

Nie możecie się powstrzymać i pytacie o to oficera, który czekał na wasze przybycie.

– To? – Oficer wybucha śmiechem. – To, przyjaciele, jest nasz Święty Graal! Naprawimy go, podłączymy do jakiegoś źródła zasilania i będziemy gotowi, żeby zacząć działać.

Chcecie wiedzieć, co dokładnie ma na myśli. Mężczyzna poważnieje.

– No dobra. Raczej mnie nie wypatroszą, jeśli uchylę rąbka tajemnicy. Uważamy, że to spowoduje rozprzestrzenienie się Zony, o czym marzymy od lat. Fajnie, co nie?

Fajne czy nie, pomysł, że narażaliście życie dla czyjegoś marzenia, nie bardzo wam się podoba. Oficer jednak nie przestaje mówić.

– A wy, ludziska, jesteście po prostu najlepsi. Świetnie, że tu jesteście, wiele wam zawdzięczamy. Jeśli chcecie trenować z naszymi weteranami, nie krępujcie się, dajcie znać. Potrzebujecie ważnych kontaktów? Jasna sprawa, są wasze. Wsparcie podczas następnych misji? Jesteśmy do waszej dyspozycji. A dla wszystkich, którzy są z nami, jest też oczywiście kasa. Wiadomo, nigdy nie zapominamy o swoich.

Przyszłość zaczyna rysować się w jaśniejszych barwach.

Być może próbując zdobyć głowę chimery, zdobyliście coś o wiele cenniejszego?

Nagrody Scenariusza:

- Oznacz Misję **PW1** jako niedostępną.

Zaktualizuj Mapę Zony następującymi naklejkami:

- 51. „Misja **PW2** Niewiedza”
- 53. Osiągnięcie „Bojownik Wolności”

Jeśli masz kartę **DF1-13b (Misja Ukończona)**, otrzymujesz 6000 ₸.

Zaktualizuj talię Wrogów, dodając do niej karty „Bojownik Wolności” i „Żołnierz Powinności”.

Jeśli na Mapie znajduje się model Egzoszkieletu Powinności, znajdź pudełko Misji **PW3** „Ostateczne Odliczanie” i umieść w nim kartę Wroga Kułak.

Następnie zwróć wszystkie karty Wydarzeń Misji i Otoczenia, z wyjątkiem tych zyskanych przez graczy, do pudełka Misji **PW1**.

Przejdź do skryptu **F11**.

Niewiedza
Prolog

Obszar, który zamierzacie zbadać, jest okupowany przez Monolit, a człowiek o kryptonimie Naukowiec, twórca i jedyna osoba potrafiąca obsługiwać Urządzenie, według ostatniej otrzymanej wiadomości zaginął gdzieś w tamtym rejonie. Jeśli ten nieszczęśnik jeszcze żyje, będzie ścigany zarówno przez Monolit, jak i przez waszych przeciwników.

Przygotujcie się na labirynt ciasnych tuneli i silne promieniowanie. Z pewnością będą tam jakieś anomalie, więc musicie wziąć ze sobą garść śrub i nakrętek.

Podsumowanie Misji:

- Dużo wąskich tuneli.
- Silne promieniowanie.
- Mogą pojawić się mutanci, zachowaj czujność.
- Zmierzysz się z dwiema grupami wrogów, nie pozwól im się otoczyć.

Wyjmij z pudełka z grą pudełko Misji **PW2** „Niewiedza”. Zawiera ono wszystkie elementy, które będą potrzebne do przygotowania i rozegrania tej Misji.

Teraz przejdź do kroku **6** sekcji „Poruszanie się po Zonie” w segregatorze Kampanii i kontynuuj.

Stoicie tuż przed podziemnym kompleksem. Teraz liczy się czas.
Na podłodze leży mnóstwo łusek, co oznacza, że ktoś już wszedł do środka.

1. Przygotowanie Mapy

- Znajdź kafle Mapy: **9**, **18**, **20**, **21**, **22**, **23**, **24**, **25**, **29**, **30**, **60**, **61**, **62** i umieść je, jak pokazano na grafice.

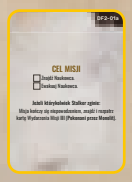
2. Przygotowanie Otoczenia

Karty Otoczenia:

- Wyjmij wszystkie karty Otoczenia z pudełka Misji **PW2**.
- Znajdź karty **DF2-01a (Cel Misji)**, **DF2-03a (Uwaga Drużyny)**, przeczytaj je i połóż obok Mapy.
- Teraz rozłóż następujące karty na Mapie, jak pokazano na grafice: losowo wszystkie trzy karty **DF2-02a**, a także **DF2-04a**, **DF2-05a**, **DF2-06a**, **DF2-07a**, **DF2-08a**, **DF2-09a**, **DF2-10a**, **DF2-11a** i **DF2-12a**. To twoje startowe karty nakładek.
- Zachowaj pozostałe karty Otoczenia jako talię Otoczenia obok Mapy, ponieważ będą potrzebne podczas Misji.

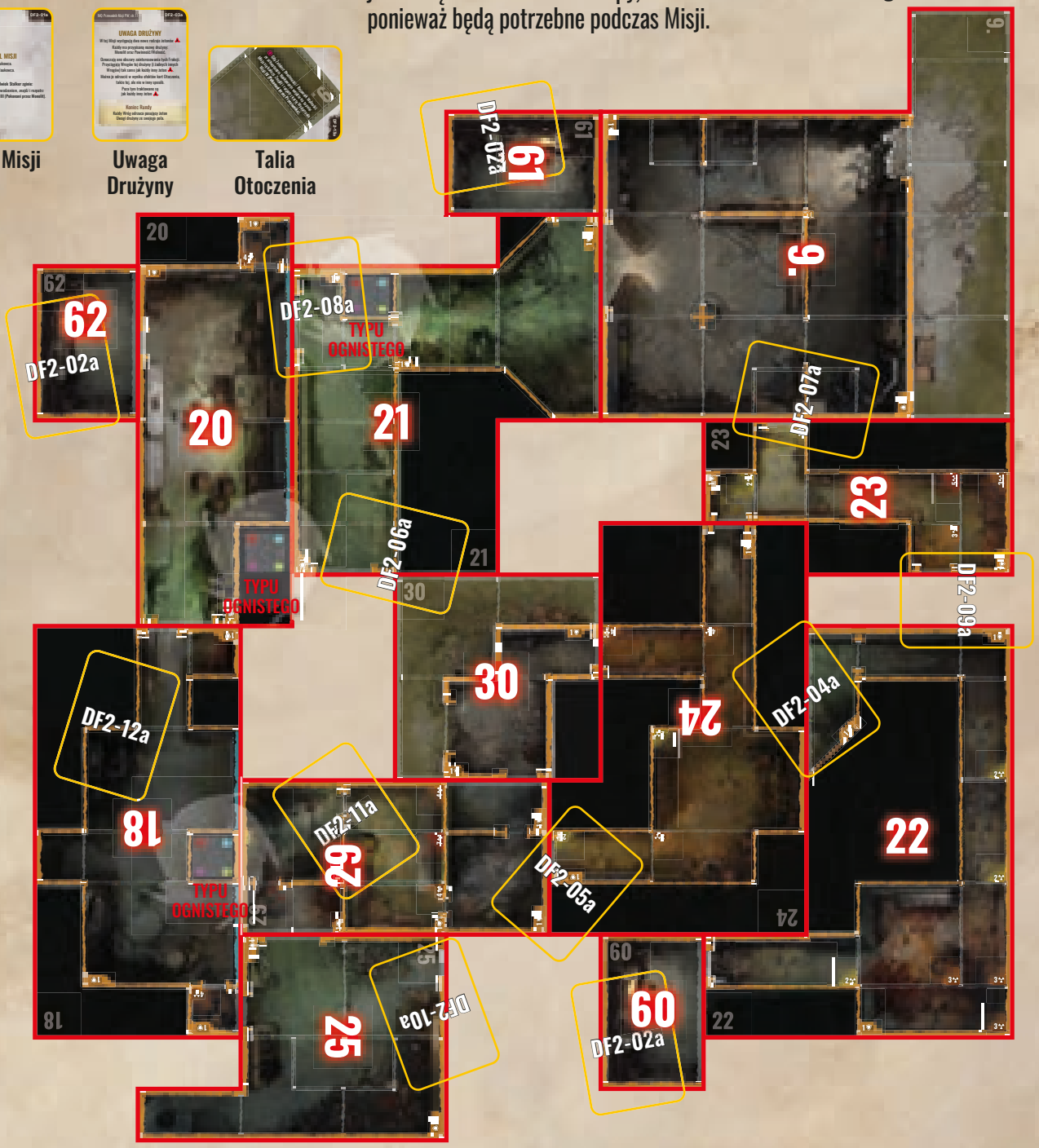
Anomalie:

- Dobierz 1 losową nieruchomą Anomalię typu Ognistego i połóż ją obok Mapy.
- Znajdź 3 nakładki Anomalii Ognistej (**2**, **9** lub **10**) i umieść je losowo na Mapie, tak aby wierzchołek trójkąta w centrum Anomalii wskazywał na górną część Mapy.
- Umieść po 1 w centrum każdej nakładki Anomalii. Następnie umieść na nakładkach odpowiednie kartonowe figurki Anomalii.


Cel Misji

Uwaga Drużyny

Talia Otoczenia



3. Inne

Stalkerzy:

- Umieść figurki Stalkerów na polu oznaczonym jako „Punkt Startu”.

Wrogowie:

Jeżeli masz naklejkę Osiągnięcia „Żołnierz Powinności” na swojej Mapie Zony:

- Znajdź kartę Wroga Bojownik Wolności i połóż ją obok Mapy. Oznacz ją .

Jeżeli masz naklejkę Osiągnięcia „Bojownik Wolności” na swojej Mapie Zony:

- Znajdź kartę Wroga Żołnierz Powinności i połóż ją obok Mapy. Oznacz ją .

Następnie

- Znajdź kartę Wroga Strażnik Monolitu w pudełku Misji **PW2** i połóż ją obok Mapy. Oznacz ją .

Jeżeli masz naklejkę Osiągnięcia „Żołnierz Powinności” na swojej Mapie Zony:

- Znajdź 3 figurki Bojowników Wolności i 1 figurkę Egzoszkieletu Wolności. Wszystkie przedstawiają Bojowników Wolności. Umieść 4 z nich na polach oznaczonych .

Jeżeli masz naklejkę Osiągnięcia „Bojownik Wolności” na swojej Mapie Zony:

- Znajdź 3 figurki Żołnierzy Powinności i 1 figurkę Egzoszkieletu Powinności. Wszystkie przedstawiają Żołnierzy Powinności. Umieść 4 z nich na polach oznaczonych .

Następnie

- Znajdź 4 kartonowe figurki Wrogów Wojskowych i 3 Bandytów z Karabinami. Oba rodzaje przedstawiają Strażników Monolitu. Umieść 4 z nich na polach oznaczonych , a 3 obok Mapy.

Łupy :

- Weź 17 losowo wybranych żetonów Łupów i umieść je w stosach na Mapie, jak pokazano na grafice.

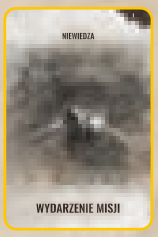
Inne żetony:

- Znajdź 5 żetonów Uwagi Powinności/ Wolności i 3 żetony Uwagi Monolitu w pudełku Misji **PW2** i umieść je na Mapie, jak pokazano na grafice. Umieść żetony Uwagi Powinności/ Wolności stroną przedstawiającą Wrogów do góry.

Talia Wydarzeń:

- Wyjmij wszystkie karty Wydarzeń Misji z pudełka Misji **PW2**.
- Ułóż zakryte karty Wydarzeń Misji w stos w kolejności numerycznej. Karta Wydarzenia Misji **I** powinna znajdować się na wierzchu, a **V** na spodzie. To twoja talia Wydarzeń.

Można zaczynać Misję!
Rozpocznij pierwszą Rundę.



Talia Wydarzeń

Żołnierz Powinności

– ALBO –

Bojownik Wolności

Niewiedza
Epilog A
(Naukowiec został ewakuowany przez twoją grupę)

Poklepujecie uratowanego Naukowca po plecach, a on odpowiada zmęczonym uśmiechem ulgi. Jeśli pozwolicie mu odpocząć, a potem odeskortujecie go do Urządzenia, zrobicie coś naprawdę ważnego i sprawicie, że Zona się zmieni.

Nagrody Scenariusza:

- Oznacz Misję **PW2** jako niedostępną.
- Otrzymujesz 6000 ₸.

Zaktualizuj Mapę Zony następującymi naklejkami:

- 54. Misja **PW3** „Ostateczne Odliczanie”

Zaktualizuj talię Wrogów, dodając do niej kartę „Strażnik Monolitu”.

Następnie umieść 1 żeton Uwagi Monolitu/MBSO i kartonową figurkę Naukowca w pudełku Misji **PW3**.

Następnie zwróć wszystkie karty Wydarzeń Misji i Otoczenia, z wyjątkiem tych zyskanych przez graczy, do pudełka Misji **PW2**.

Otwórz segregator Kampanii na stronie **6** i rozpatrz Porządkowanie po Misji.

Epilog B
(Naukowiec został ewakuowany przez wrogów)

Wycofujecie się bezpiecznie, ale macie ponure twarze. Nie uratowaliście Naukowca. Mimo to macie Urządzenie i znacie trasy wroga. Możecie mniej więcej oszacować, którędy będą eskortować Naukowca. Jeszcze zdążycie wrócić po Urządzenie i zrobić wszystko, żeby odbić jajogłowego.

Nagrody Scenariusza:

- Oznacz Misję **PW2** jako niedostępną.
- Otrzymujesz 2000 ₸.

Zaktualizuj Mapę Zony następującymi naklejkami:

- 55. Misja **PiW3** „Ostateczne Odliczanie”

Zaktualizuj talię Wrogów, dodając do niej kartę „Strażnik Monolitu”.

Następnie umieść 1 żeton Uwagi Monolitu/MBSO i kartonową figurkę Naukowca w pudełku Misji **PW3**.

Następnie zwróć wszystkie karty Wydarzeń Misji i Otoczenia, z wyjątkiem tych zyskanych przez graczy, do pudełka Misji **PW2**.

Otwórz segregator Kampanii na stronie **6** i rozpatrz Porządkowanie po Misji.

FAQ dotyczące Uwagi Drużyny

FAQ: Przewodnik Misji PiW, str. 17 **DF2-03a**

UWAGA DRUŻYNY

W tej Misji występują dwa nowe rodzaje żetonów .

Każdy ma przypisaną nazwę drużyny: Monolit oraz Powinność/Wolność.

Oznaczają one obszary zainteresowania tych Frakcji. Przyciągają Wrogów tej drużyny (i żadnych innych Wrogów) tak samo jak każdy inny żeton .

Można je odrzucić w wyniku efektów kart Otoczenia, także tej, ale nie w inny sposób.

Poza tym traktowane są jak każdy inny żeton .

Koniec Rundy

Każdy Wróg odrzuca pasujący żeton Uwagi drużyny ze swojego pola.

FAQ: Przewodnik Misji PiW, str. 17 **DF2-03b**

UWAGA DRUŻYNY

Żeton Uwagi drużyny przyciąga Wrogów tej drużyny (i żadnych innych Wrogów) tak samo jak każdy inny żeton . Można je odrzucić w wyniku efektów kart Otoczenia, także tej, ale nie w inny sposób.
Poza tym traktowane są jak każdy inny żeton .

Gdy Naukowiec znajdzie się w LW Wroga z drużyny, która go nie pojmała, ta drużyna rozpatruje „**Tam jest**".

Gdy ostatni Wróg na polu z Naukowcem zginie, ta drużyna rozpatruje „**Tam jest**".

Tam jest: Odrzuć z Mapy wszystkie żetony Uwagi drużyny, która rozpatruje „Tam jest". Następnie umieść 1 żeton Uwagi tej drużyny na Naukowcu. Ta Uwaga będzie przemieszczać się wraz z Naukowcem.

Koniec Rundy

Każdy Wróg odrzuca pasujący żeton Uwagi drużyny ze swojego pola, z wyjątkiem pola ewakuacji (karta **DF2-13a** dla Powinności/Wolności oraz karta **DF2-14a** dla Monolitu).

Żetony Uwagi Drużyny przyciągają Wrogów, jeśli w ich nazwie znajduje się nazwa drużyny widniejąca na żetonie Uwagi.
Żetony Uwagi Drużyny **Powinności** przyciągają tylko Żołnierzy **Powinności** i **Kułaka** (**Powinność**).
Żetony Uwagi Drużyny **Wolności** przyciągają tylko Bojowników **Wolności** i Miszę (**Wolność**).
Żetony Uwagi Drużyny **Monolitu** przyciągają Strażnika **Monolitu** i **Monolitowca**.
Żetony Uwagi Drużyny **MBSO** przyciągają Żołnierzy **MBSO** i Grenadierów **MBSO**.

Żetony Uwagi Drużyny są żetonami Dużej Uwagi, więc dopóki choć jeden znajduje się na Mapie, musisz w każdej turze dobierać kartę Aktywacji Wrogów Dużej Uwagi (nawet jeśli cię nie zauważono).
Nie są one przemieszczane w wyniku efektów karty Aktywacji Wrogów.

Jeżeli Wrogowie mają jakikolwiek żeton Dużej Uwagi bliżej niż żeton Uwagi ich drużyny (np. dlatego że zauważyli Stalkera), będą podążać w kierunku tego żetonu Dużej Uwagi, a nie w stronę Uwagi swojej drużyny.

Tam jest: Ta zasada oznacza, że Wrogowie, którzy nie pojmali Naukowca, mogą śledzić jego ruchy na Mapie, gdy znajdzie się on w ich LW, ponieważ żeton Uwagi ich drużyny będzie przemieszczał się wraz z Naukowcem. Jeżeli uda im się pojmać Naukowca, żeton Uwagi ich drużyny zostanie przeniesiony na ich pole ewakuacji (więc będą próbowali przemieścić się w kierunku tego pola).

Ostateczne odliczanie
Prolog

Ostatni etap zadania wydaje się dość prosty. Wszystko, co musicie zrobić, to dotrzeć do miejsca wskazanego przez Naukowca, umieścić Urządzenie i poczekać, aż je skalibruje.

Już czas się nauczyć, że w Zonie nie ma łatwych zadań. Po pierwsze Lokacja znajduje się blisko Kordonu. Monolit prawdopodobnie nie będzie wam przeszkadzał, ale operacja z pewnością przyciągnie uwagę Międzynarodowych Sił Bezpieczeństwa Obwodu, czyli MBSO, gotowych zabić wszystko, co wypełznie z Zony.

A wasi przeciwnicy… Chyba nie sądzicie, że o was zapomnieli, co?

Podsumowanie Misji:

- Czekaj, aż urządzenie zostanie skalibrowane.
- Spodziewaj się otwartego terenu z daleką widocznością i niewielką liczbą osłon.
- Silne promieniowanie i anomalie – przygotuj się odpowiednio. Weź detektor, może się przydać.
- Uwaga: MBSO to organizacja wojskowa. Prawdopodobne posiada sprzęt ciężki.

Wyjmij z pudełka z grą pudełko Misji **DF3** „Ostateczne odliczanie”. Zawiera ono wszystkie elementy, które będą potrzebne do przygotowania i rozegrania tej Misji.

Teraz przejdź do kroku **6** sekcji „Poruszanie się po Zonie” w segregatorze Kampanii i kontynuuj.

Przemykacie między anomaliami i w końcu docieracie do miejsca wybranego przez Naukowca. Ziemia jest mokra, tak samo jak wasze buty. Obserwujecie, jak mężczyzna rozkłada urządzenie, ale waszą uwagę przyciągają wszystkie dźwięki otoczenia. Wkrótce nie macie wątpliwości. W pobliżu są uzbrojeni ludzie i idą po was.

1. Przygotowanie Mapy

Znajdź kafle Mapy: **1**, **2**, **3**, **7**, **11**, **14**, **16**, **26**, **27**, **28**, **63** i umieść je, jak pokazano na grafice.

2. Przygotowanie Otoczenia

Karty Otoczenia:

- Wyjmij wszystkie karty Otoczenia z pudełka Misji **PW3**.
- Znajdź karty **DF3-01a (Cel Misji)**, **DF3-02a (Pomoc w Kalibracji)**, **DF3-13a (Uwaga Drużyny MBSO)**, przeczytaj je i połóż obok Mapy. Umieść 1 w miejscu 0 karty **DF3-01a**.
- Znajdź wszystkie trzy karty **DF3-03a**, potasuj je i umieść zakryte obok Mapy. Tworzą one talię Próśb Naukowca.
- Teraz rozłóż następujące karty na Mapie, jak pokazano na grafice: **DF3-04a**, **DF3-05a**, **DF3-06a**, **DF3-07a**, **DF3-08a**, **DF3-09a**, **DF3-10a**. To twoje startowe karty nakładek.
- Zachowaj pozostałe karty Otoczenia jako talię Otoczenia obok Mapy, ponieważ będą potrzebne podczas Misji.

Anomalie:

- Dobierz 1 losową kartę nieruchomej Anomalii typu Elektrycznego i 1 losową kartę nieruchomej Anomalii typu Ognistego i umieść je obok Mapy.
- Dobierz 2 losowe nakładki Anomalii Elektrycznej (**6**, **7** lub **11**) i umieść je losowo na Mapie, tak aby wierzchołek trójkąta w centrum Anomalii wskazywał na górną część Mapy.
- Znajdź 3 nakładki Anomalii Ognistej (**2**, **9** lub **10**) i umieść je losowo na Mapie, tak aby wierzchołek trójkąta w centrum Anomalii wskazywał na górną część Mapy.
- Umieść po 1 w centrum każdej nakładki Anomalii. Następnie umieść na nakładkach odpowiednie kartonowe figurki Anomalii.

Talia Próśb Naukowca

Anomalia typu Elektrycznego

Anomalia typu Ognistego

Uwaga Drużyny MBSO

Cel Misji

Pomoc w Kalibracji

Talia Otoczenia

3. Inne

Stalkerzy:

- Umieść figurki Stalkerów na polu oznaczonym jako „Punkt Startu”.

Wrogowie:

- Znajdź karty Wrogów Żołnierz MBSO i Grenadier MBSO w pudełku Misji **PW3** i połóż je obok Mapy. Oznacz Żołnierza MBSO za pomocą (2), a Grenadiera MBSO za pomocą (2).

Jeżeli masz naklejkę Osiągnięcia „Żołnierz Powinności” na swojej Mapie Zony:

- Znajdź karty Wrogów Bojownik Wolności i Misza, jeśli znajdują się w pudełku Misji **PW3**, i połóż ją/je obok Mapy. Oznacz ją/je za pomocą .

Jeżeli masz naklejkę Osiągnięcia „Bojownik Wolności” na swojej Mapie Zony:

- Znajdź karty Wrogów Żołnierz Powinności i Kułak, jeśli znajdują się w pudełku Misji **PW3**, i połóż ją/je obok Mapy. Oznacz ją/je za pomocą .

Następnie

- Znajdź 5 kartonowych figurek Żołnierzy MBSO i umieść je obok Mapy.
- Znajdź 2 kartonowe figurki Grenadierów MBSO i umieść je obok Mapy.
- Znajdź wszystkie figurki (3 Bojowników Wolności i 1 Egzoszkielet Wolności lub 3 Żołnierzy Powinności i 1 Egzoszkielet Powinności) odpowiadające kartom Wrogów. Umieść je losowo na polach oznaczonych . Jeśli nie masz karty Wroga Misza/Kułak, figurka Egzoszkieletu traktowana jest jak Bojownik Wolności / Żołnierz Powinności.

Łupy (?):

- Weź 12 losowych żetonów Łupów i umieść je w stosach na Mapie, jak pokazano na grafice.

Inne żetony:

- Znajdź 1 kartonową figurkę Naukowca i 1 żeton Uwagi MBSO w pudełku Misji **PW3** i umieść je na Mapie, jak pokazano na grafice.

Talia Wydarzeń:

- Wyjmij wszystkie karty Wydarzeń Misji z pudełka Misji **PW3**.
- Odłóż karty Wydarzeń Misji **Ib** oraz **II** z powrotem do pudełka Misji.

Jeżeli masz naklejkę Osiągnięcia „Bojownik Wolności” na swojej Mapie Zony:

- Odłóż kartę Wydarzenia Misji **VII-D** z powrotem do pudełka Misji.

Jeżeli masz naklejkę Osiągnięcia „Żołnierz Powinności” na swojej Mapie Zony:

- Odłóż kartę Wydarzenia Misji **VII-F** z powrotem do pudełka Misji.

Następnie

- Ułóż zakryte karty Wydarzeń Misji w stos w kolejności numerycznej. Karta Wydarzenia Misji **Ia** powinna znajdować się na wierzchu, a **VIII** na spodzie. To twoja talia Wydarzeń.

Można zaczynać Misję!
Rozpocznij pierwszą Rundę.

Atak i Ruch Helikoptera

Poniższy przykład pokazuje, jak rozpatrywać Ruch i Atak Helikoptera, a także jak określać jego Linię Wzroku.

Gdy Helikopter pojawia się podczas misji, nie jest umieszczany na Mapie, lecz obok jednej z jej krawędzi. Helikopter Aktywuje się zgodnie z kartą Wydarzenia Misji i Atakuje wszystkie Cele w swojej LW. W przypadku Helikoptera należy zignorować wszystkie instrukcje z kart Aktywacji Wrogów – (2) określa jedynie Drużynę, do której należy Helikopter.

Helikopter ma LW do wszystkich pól z otwartą krawędzią (nie Murem) wzdłuż całej krawędzi Mapy, przy której się znajduje, a także dalej w tym kierunku, zgodnie ze standardowymi zasadami LW (Helikopter nie może wyznaczać LW przez Okna). Helikopter jest zawsze uznawany za znajdujący się w Zasięgu 6 od wszystkich oznaczonych pól, a Jednostki na tych polach są uznawane za znajdujące się w Zasięgu 6 od Helikoptera, ignorując odległość między krawędzią Mapy z Helikopterem a oznaczonym polem z Jednostką.

Helikopter zaczyna grę obok lewej krawędzi mapy. Oznaczone pola uznaje się za znajdujące się w LW Helikoptera.

Po wykonaniu Ataku Helikopter przemieszcza się w kierunku następnej krawędzi Mapy zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Tutaj rozpoczyna grę kartonowa figurka Helikoptera.

Po przemieszczeniu się Helikoptera do następnej krawędzi Mapy jego LW ulega zmianie.

Ostateczne odliczanie
Prolog

Chyba jeszcze nie wszystko stracone.

Przede wszystkim żyjecie i macie się dobrze, a to najważniejsze.

Poza tym wygląda na to, że wasza frakcja ma szpiega w szeregach wroga. Poinformowano was, że wróg będzie eskortował Naukowca w pobliżu Kordonu; znacie dogodne miejsce, gdzie można urządzić zasadzkę.

Później sprawy mogą się nieco skomplikować. Gdy Naukowiec będzie wolny, może zacząć działać nad Urządzeniem, ale nikt nie zdoła przewidzieć, ile czasu zajmie kalibracja. Przez cały ten czas Naukowiec musi być chroniony przed wrogami, a ponieważ wasza akcja ma się odbyć w pobliżu Kordonu, z pewnością przyciągniecie uwagę Międzynarodowych Sił Bezpieczeństwa Obwodu, czyli MBSO, gotowych zabić wszystko, co wyłoni się z Zony. Nieszczęścia chodzą parami, prawda?

Przestańcie narzekać i ruszajcie. Czas podjąć ostatni wysiłek.

Podsumowanie Misji:

- Przejmij Naukowca – szybko.
- Czekaj, aż urządzenie zostanie skalibrowane.
- Spodziewaj się otwartego terenu z daleką widocznością i niewielką liczbą osłon.
- Silne promieniowanie i anomalie – przygotuj się odpowiednio. Weź detektor, może się przydać.
- Uwaga: MBSO to organizacja wojskowa. Prawdopodobne posiada sprzęt ciężki.

Wyjmij z pudełka z grą pudełko Misji **DF3** „Ostateczne odliczanie”. Zawiera ono wszystkie elementy, które będą potrzebne do przygotowania i rozegrania tej Misji.

Teraz przejdź do kroku **6** sekcji „Poruszanie się po Zonie” w segregatorze Kampanii i kontynuuj.

Kluczycie między anomaliami, aż docieracie do miejsca idealnego na zasadzkę.
Grunt jest mokry, tak samo jak wasze buty, ale nie przejmujecie się tym.
W oddali widzicie Naukowca, eskortowanego przez żołnierzy wroga. Ukryjcie się szybko.
Jeśli dobrze to rozegracie, nawet nie zdążą się zorientować, co się dzieje.

1. Przygotowanie Mapy

Znajdź kafle Mapy: **1**, **2**, **3**, **7**, **11**, **14**, **16**, **26**, **27**, **28**, **63** i umieść je, jak pokazano na grafice.

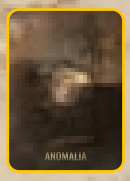
2. Przygotowanie Otoczenia

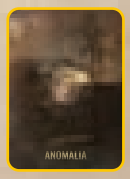
Karty Otoczenia:

- Wyjmij wszystkie karty Otoczenia z pudełka Misji **PW3**.
- Znajdź kartę **DF3-11a** (**Cel Misji: Odbij Naukowca**), przeczytaj ją i połóż obok Mapy.
- Teraz rozłóż następujące karty na Mapie, jak pokazano na poniższej grafice: **DF3-04b**, **DF3-05a**, **DF3-06a**, **DF3-07a**, **DF3-08a**, **DF3-09a**, **DF3-10a**. To twoje startowe karty nakładek.
- Zachowaj pozostałe karty Otoczenia jako talię Otoczenia obok Mapy, ponieważ będą potrzebne podczas Misji.

Anomalie:

- Dobierz 1 losową kartę nieruchomej Anomalii typu Elektrycznego i 1 losową kartę nieruchomej Anomalii typu Ognistego i umieść je obok Mapy.
- Dobierz 2 losowe nakładki Anomalii Elektrycznej (**6**, **7** lub **11**) i umieść je losowo na Mapie, tak aby wierzchołek trójkąta w centrum Anomalii wskazywał na górną część Mapy.
- Znajdź 3 nakładki Anomalii Ognistej (**2**, **9** lub **10**) i umieść je losowo na Mapie, tak aby wierzchołek trójkąta w centrum Anomalii wskazywał na górną część Mapy.
- Umieść po 1 w centrum każdej nakładki Anomalii. Następnie umieść na nakładkach odpowiednie kartonowe figurki Anomalii.


Anomalia typu Elektrycznego


Anomalia typu Ognistego

Cel Misji

Talia Otoczenia

3. Pozostałe przygotowania

Stalkerzy:

- Umieść figurki Stalkerów na polu oznaczonym jako „Punkt Startu”.

Wrogowie:

- Znajdź karty Wrogów Żołnierz MBSO i Grenadier MBSO w pudełku Misji **PW3** i połóż je obok Mapy. Oznacz Żołnierza MBSO za pomocą 2, a Grenadiera MBSO za pomocą 2

Jeżeli masz naklejkę Osiągnięcia „Żołnierz Powinności” na swojej Mapie Zony:

- Znajdź karty Wrogów Bojownik Wolności i Misza, jeśli znajdują się w pudełku Misji **PW3**, i połóż ją/je obok Mapy. Oznacz ją/je za pomocą .

Jeżeli masz naklejkę Osiągnięcia „Bojownik Wolności” na swojej Mapie Zony:

- Znajdź karty Wrogów Żołnierz Powinności i Kułak, jeśli znajdują się w pudełku Misji **PW3**, i połóż ją/je obok Mapy. Oznacz ją/je za pomocą .

Następnie

- Znajdź 5 kartonowych figurek Żołnierzy MBSO i umieść je obok Mapy.
- Znajdź 2 kartonowe figurki Grenadierów MBSO i umieść je obok Mapy.
- Znajdź wszystkie figurki (3 Bojowników Wolności i 1 Egzoszkielet Wolności lub 3 Żołnierzy Powinności i 1 Egzoszkielet Powinności) odpowiadające kartom Wrogów. Umieść je losowo na polach oznaczonych . Jeśli nie masz karty Wroga Misza/Kułak, figurka Egzoszkieletu traktowana jest jak Bojownik Wolności / Żołnierz Powinności.

Łupy ?:

- Weź 12 losowych żetonów Łupów i umieść je w stosach na Mapie, jak pokazano na grafice.

Inne żetony:

- Znajdź 1 kartonową figurkę Naukowca w pudełku Misji **PW3** i umieść ją na Mapie, jak pokazano na grafice.

Talia Wydarzeń:

- Wyjmij wszystkie karty Wydarzeń Misji z pudełka Misji **PW3**.
- Odłóż kartę Wydarzenia Misji **Ia** z powrotem do pudełka Misji.

Jeżeli masz naklejkę Osiągnięcia „Bojownik Wolności” na swojej Mapie Zony:

- Odłóż kartę Wydarzeń Misji **VII-D** z powrotem do pudełka Misji.

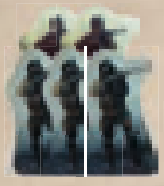
Jeżeli masz naklejkę Osiągnięcia „Żołnierz Powinności” na swojej Mapie Zony:

- Odłóż kartę Wydarzenia Misji **VII-F** z powrotem do pudełka Misji.

Następnie

- Ułóż zakryte karty Wydarzeń Misji w stos w kolejności numerycznej. Karta Wydarzenia Misji **Ib** powinna znajdować się na wierzchu, a **VIII** na spodzie. To twoja talia Wydarzeń.

Można zaczynać Misję!
Rozpocznij pierwszą Rundę.



Talia Wydarzeń

– ALBO –

Ostateczne odliczanie
Epilog (Wolność)

Powietrze drży, a jakiś świdrujący dźwięk zmusza was do zakrycia uszu.
Padacie na kolana i zamykacie oczy, czekając, aż to minie. Wkrótce dźwięk milknie,
pozostawiając po sobie tylko dzwonienie w uszach i lekki ból głowy.
Wszystko to przestaje mieć znaczenie, gdy otwieracie oczy i się rozglądacie.

Granica Kordonu zniknęła. Wciąż widzicie budynki, ale wiecie, że ludzkość straciła fragment terytorium na rzecz Zony. Jakby na potwierdzenie wszelkich wątpliwości,
tu i ówdzie pojawiają się nowe anomalie.

Zona jest większa i jeszcze bardziej wygłodniała.

Nagrody Scenariusza:

- Oznacz Misję **PW3** jako niedostępną.

Odrzuć wszystkie karty Konsekwencji z uchwytu na karty.

Dobierz 2 żetony Umiejętności Wolności. Wybierz maksymalnie 1 z tych żetonów i przydziel go jakiemuś Stalkerowi. Możesz zrezygnować, jeśli nie chcesz żadnej z dobranych Umiejętności (każda posiadana Umiejętność zwiększa koszt nabycia kolejnych).

Następnie zwróć wszystkie karty Wydarzeń Misji i Otoczenia, z wyjątkiem tych zyskanych przez graczy, do pudełka Misji **PW3**.

Otwórz segregator Kampanii na stronie **6** i rozpatrz Porządkowanie po Misji.

Epilog (Powinność)

Powietrze drży, a jakiś świdrujący dźwięk zmusza was do zakrycia uszu. Padacie na kolana i zamykacie oczy, ale ciekawość jest silniejsza niż ból, więc unosicie powieki dokładnie w chwili, gdy anomalie wokół was zaczynają znikać. Dźwięk milknie, pozostawiając po sobie tylko dzwonienie. Powietrze ma świeższy, słodszy zapach, a słońce jakby mocniej przygrzewa.
Spoglądacie na Urządzenie i dociera do was, że zadziałało.

Mały fragment Zony zniknął, ustępując miejsca prawdziwemu światu.

Nagrody Scenariusza:

- Oznacz Misję **PW3** jako niedostępną.

Odrzuć wszystkie karty Konsekwencji z uchwytu na karty.

Dobierz 2 żetony Umiejętności Powinności. Wybierz maksymalnie 1 z tych żetonów i przydziel go jakiemuś Stalkerowi. Możesz zrezygnować, jeśli nie chcesz żadnej z dobranych Umiejętności (każda posiadana Umiejętność zwiększa koszt nabycia kolejnych).

Następnie zwróć wszystkie karty Wydarzeń Misji i Otoczenia, z wyjątkiem tych zyskanych przez graczy, do pudełka Misji **PW3**.

Otwórz segregator Kampanii na stronie **6** i rozpatrz Porządkowanie po Misji.

Porządkowanie pudełka Misji

Misja PW1 „Między młotem a kowadłem”

- Odłóż do pudełka wszystkie karty Wydarzeń Misji: **I**, **II**, **III**, **IV**, **V**.
- Odłóż do pudełka wszystkie karty Otoczenia: **DF1-01**, **DF1-02**, **DF1-03**, **DF1-04**, **DF1-05**, **DF1-06**, **DF1-07**, **DF1-08**, **DF1-09**, **DF1-10**, **DF1-11**, **DF1-12**, **DF1-13**, **DF1-14**, **DF1-15**, **DF1-16**.
- Odłóż do pudełka karty Wrogów „Żołnierz Powinności”, „Bojownik Wolności”, „Kułak” i „Misza”.
- Każdy Stalker może teraz sprzedać dowolną liczbę wybranych kart Wyposażenia za ich wartość w ₹.
- Otwórz segregator Kampanii na stronie **6** i rozpatrz Porządkowanie po Misji.

Misja PW2 „Niewiedza”

- Odłóż do pudełka wszystkie karty Wydarzeń Misji: **I**, **II**, **III**, **IV**, **V**.
- Odłóż do pudełka wszystkie karty Otoczenia: **DF2-01**, **DF2-02**, **DF2-02**, **DF2-02**, **DF2-03**, **DF2-04**, **DF2-05**, **DF2-06**, **DF2-07**, **DF2-08**, **DF2-09**, **DF2-10**, **DF2-11**, **DF2-12**, **DF2-13**, **DF2-14**, **DF2-15**, **DF2-16**.
- Odłóż do pudełka kartę Artefaktu „Flaki”.
- Odłóż do pudełka kartę Wroga „Strażnik Monolitu”.
- Każdy Stalker może teraz sprzedać dowolną liczbę wybranych kart Wyposażenia za ich wartość w ₹.
- Otwórz segregator Kampanii na stronie **6** i rozpatrz Porządkowanie po Misji.

Misja PW3 „Ostateczne odliczanie”

- Odłóż do pudełka wszystkie karty Wydarzeń Misji: **Ia**, **Ib**, **II**, **III**, **IV**, **V**, **VI**, **VI**, **VII-D**, **VII-F**, **VIII**.
- Odłóż do pudełka wszystkie karty Otoczenia: **DF3-01**, **DF3-02**, **DF3-03**, **DF3-03**, **DF3-03**, **DF3-04**, **DF3-05**, **DF3-06**, **DF3-07**, **DF3-08**, **DF3-09**, **DF3-10**, **DF3-11**, **DF3-12**, **DF3-13**.
- Odłóż do pudełka karty Wrogów „Żołnierz MBSO”, „Grenadier MBSO” i „Śmigłowiec”.
- Jeżeli nie udało ci się ukończyć Misji **PW3**, odłóż do pudełka kartę Wroga „Kułak”/„Misza”, o ile jest ona w grze. W przeciwnym razie odłóż ją do pudełka Misji **PW1**.
- Jeżeli nie udało ci się ukończyć Misji **PW3**, odłóż do pudełka żeton Uwagi Monolitu/MBSO. W przeciwnym razie odłóż go do pudełka Misji **PW2**.
- Każdy Stalker może teraz sprzedać dowolną liczbę wybranych kart Wyposażenia za ich wartość w ₹.
- Otwórz segregator Kampanii na stronie **6** i rozpatrz Porządkowanie po Misji.

– Dobrze – uśmiecha się. – Czyli to jest ten sprzęcior?

Właśnie zamierzacie opowiedzieć mu, przez co przeszliście, gdy przybiega jeden z wartowników.

– Powinność ruszyła – szepcze. – Mogli zauważyć naszych sojuszników zakradających się tutaj.

– Jeśli tak, to wkrótce zaatakują. – Misza uśmiecha się ponuro. – Nie martwcie się. Wychodziliśmy z gorszych tarapatów!

Jeśli nie masz karty **DF1-10 (Przyjaciele: Powinność/Wolność)**, znajdź ją teraz i umieść stroną Wolności do góry, wskazuje ona na twój sojusz z jedną z Frakcji. Następnie odwróć kartę nakładki z Kułakiem, Dowódcą Powinności, i umieść ją stroną Wroga do góry obok karty Wroga Żołnierz Powinności. Od tej pory ◐ odnosi się do kart Kułak i Żołnierz Powinności.

Odrzuć wszystkie Losowe Wydarzenia z talii Wydarzeń Misji. Dobierz Wydarzenie Misji **III (Ostatnia szansa)**. To jest teraz twoje Aktywne Wydarzenie Misji.

Przejdź do skryptu **F05**.

F09

Gdy pojawiają się pierwsze sylwetki, przez krótką chwilę żałujecie, że nie rozprawiliście się z Powinnością. Jednak to nie czas na gorzkie żale, bo żołnierze Powinności szturmują obóz Wolności z niespotykaną zawziętością.

Kule przeszywają powietrze, wybuchy granatów wstrząsają ziemią. Wygląda na to, że jesteście skazani na porażkę.

Usuń z gry:

- kartę Kontaktu **C47 (Zirka)**,
- 1 losowy typ Broni Wolności (wszystkie karty, łącznie z tymi zdobytymi przez Stalkerów),
- 1 losowy typ Pancerza Wolności (wszystkie karty, łącznie z tymi zdobytymi przez Stalkerów),
- kartę Konsekwencji Przygotowanie Zasadzki.

Dobierz 1 Konsekwencję i umieść ją w podstawce na karty. Nie rozpatruj jej efektu „nierozpatrzone".

Przejdź do segregatora Kampanii.

F10

Teren jest bezlitosny. Żadnych zagłębień, pni drzew, zapomnianych skrzyń czy murów. Każdy ruch przyciąga czyjąś uwagę, więc nie jesteście zaskoczeni, gdy słyszycie krzyki zaalarmowanych wartowników.

Ciszę brutalnie przerywa huk licznych wystrzałów. Ogarnia cię przerażenie, uciekasz co sił w nogach, aż nagle czujesz mocne uderzenie w bark. Adrenalina krąży w twojej krwi i tłumi ból, ale mimo to wiesz, że cię trafiono.

Wybrany Stalker traci połowę swoich maksymalnych PŻ (zaokrąglij w górę).

Przejdź do segregatora Kampanii.

F11

Obóz Wolności

Postanowiliście dołączyć do frakcji Wolność. Choć otwiera to przed wami nowe możliwości, niesie też ze sobą nowe zagrożenia.

Teraz wykonaj następujące czynności przygotowawcze:

- Wymień stronę Kontaktów w Segregatorze Kampanii na stronę Obozu Wolności. Zawiera ona nowe instrukcje i dzieli podstawkę na karty na trzy rzędy:
  - Konsekwencje – Różne Wydarzenia wpływające na twoją Eksplorację Zony, zapewniające nowe możliwości lub ograniczenia.
  - Kontakty Wolności – Trzy Kontakty, które od teraz są zawsze dostępne.
  - Kontakty Neutralne – Trzy miejsca, które pozostają dostępne dla Kontaktów spoza Wolności.
- Usuń wszystkie Kontakty z podstawki na karty i przenieś je do Skrytki.
- Znajdź 3 karty Kontaktów Wolności: **C45 (Przemytnik Wolności)**, **C46 (Mentor Wolności)** oraz **C47 (Zirka)** i umieść je w środkowym rzędzie podstawki na karty.
- Znajdź wszystkie Konsekwencje Wolności, potasuj je, dobierz 1 i umieść ją w górnym rzędzie podstawki na karty.
- Dobierz 2 żetony Umiejętności Wolności. Wybierz maksymalnie 1 z tych żetonów i przydziel go jakiemuś Stalkerowi. Możesz zrezygnować, jeśli nie chcesz żadnej z dobranych Umiejętności (każda posiadana Umiejętność zwiększa koszt nabycia kolejnych).

Otwórz segregator Kampanii na stronie **6** i rozpatrz Porządkowanie po Misji.

F12

Misza przygląda się prezentowi i cicho gwiżdże.

– To jest coś wielkiego – przyznaje. – Naprawdę wielkiego. Czy wiecie, że właśnie zyskaliście kilku bardzo dobrych przyjaciół w szeregach Wolności?

Jego oczy błyszczą, gdy zaciera ręce.

– Nasi ranni tego nie zapomną. I wiecie co? Wkrótce rozniesiemy tych gnojków z Powinności!

Jeśli nie masz karty **DF1-10 (Przyjaciele: Powinność/Wolność)**, znajdź ją teraz i umieść obok mapy stroną Wolności do góry. Następnie odwróć kartę **DF1-01a (Cel Misji)** oraz kartę nakładki z Kułakiem, Dowódcą Powinności, i umieść ją stroną Wroga Kułak do góry obok karty Wroga Żołnierz Powinności. Od tej pory ◐ odnosi się do kart Kułak i Żołnierz Powinności.

Wróć do gry.

i umieść obok Mapy stroną Powinności do góry, wskazuje ona na twój sojusz z jedną z Frakcji. Następnie odwróć kartę **DF1-01a (Cel Misji)** i kartę nakładki z Miszą, Dowódcą Wolności, i umieść ją stroną Wroga Misza do góry obok karty Wroga Bojownik Wolności. Od tej pory odnosi się do kart Misza i Bojownik Wolności.

Wróć do gry.

F01

– Hej! – Misza, dowódca oddziału Wolności, ściska wasze dłonie i was obejmuje. – Niezły numer tam wycięliście. Usiądźcie. Macie ochotę przepłukać gardła czymś mocniejszym?

Nie czekając na odpowiedź, napełnia kilka kieliszków i opróżnia jeden.

A wy?

» **Tak** – Obniż swoją dawkę promieniowania o 6 i odrzuć , potem czytaj dalej.
» **Nie** – Czytaj dalej.

– Pewnie zastanawiacie się, co my tu robimy. Cóż, to żadna tajemnica. Szukamy czegoś. Z braku lepszego określenia nazywamy to Urządzeniem. Wstrząsające, co nie? Tak, musimy je zdobyć. To i obsługującego je gościa, jajogłowego typka, który kręci się gdzieś w okolicy. Cholera, bylibyśmy już w drodze powrotnej, ale pojawiła się Powinność i wszystko popsuła.

Pociąga z butelki.

– Mamy kilku rannych, a posiłki mogą zostać zatrzymane przez emisję. Nie jestem pewien, czy nasi ranni przeżyją. Możecie nam pomóc waszymi lekami?

Jeśli nie masz karty **DF1-06a**, znajdź ją i połóż obok Mapy.

Wybierz, co chcesz zrobić:
» **Zapytaj o Wolność i ich światopogląd** – Przejdź do skryptu **F02**.
» **Zapytaj o Powinność i ich światopogląd** – Przejdź do skryptu **F03**.
» **Zapytaj o Urządzenie** – Przejdź do skryptu **D07**.
» **Zaproponuj im lekarstwa** – Odrzuć Przedmioty **Medyczne**:
  • **1/2 Stalkerów:** 3 Przedmioty
  • **3/4 Stalkerów:** 4 Przedmioty

  Przejdź do skryptu **F12**.
» Tylko jeśli masz kartę **DF1-09a (Urządzenie)** – **Pokaż Urządzenie** – Przejdź do skryptu **F04**.

F02

– Nie jesteśmy złymi ludźmi – mówi przywódca z szerokim uśmiechem. – Owszem, mamy broń i potrafimy jej używać, ale nigdy nie atakujemy pierwsi. Chyba że ktoś nas naprawdę zdenerwuje, ha, ha! Czaicie? W każdym razie nie walczymy z Zoną, jedynie bronimy się przed jej potworami. Dostosowujemy się do niej. Oswajamy ją. Czerpiemy z niej korzyści. I wiecie co? Dzięki temu jesteśmy szczęśliwi.

Wróć do gry.

F03

– Powinność? Przeklęci dranie. Za kogo oni się uważają? Co im daje prawo decydować o Zonie? Co ich opętało i sprawiło, że uznali to miejsce za złe dla wszystkich? My tu sobie świetnie radzimy, nie potrzebujemy faszoli z wypranymi mózgami, którzy będą nam mówić, że źle postępujemy. Nazywamy się Wolność i traktujemy to poważnie. Ktoś chce mi mówić, jak mam żyć? Chce mi odebrać moją Zonę? Po moim trupie.

Wróć do gry.

F04

– Macie ten gadżet? Super. Połączmy siły!

Wybierz, co chcesz zrobić:
» **Nie ma mowy, daj mi czas do namysłu** – Przejdź do skryptu **F06**.
» **Tak, zróbmy to razem** – Czytaj dalej:

Jeśli karta Wydarzenia Misji **III** wciąż znajduje się w talii Wydarzeń, przejdź do skryptu **F08**.

W przeciwnym wypadku przejdź do skryptu **F05**.

F05

W Zonie zawsze brakuje czasu. Nagle znikąd pojawia się chimera. Zaślepiona furią i głodem, rzuca się na Miszę i przygważdża go do ziemi.

– Zanieście Urządzenie do obozu – udaje mu się powiedzieć. – Jest zapłata za...

Wtem potwór odrywa mu głowę, krew nieszczęśnika bryzga na wszystkie strony. Cofacie się o krok. Zapłata? W porządku, warto to sprawdzić. Zabierzmy to ustrojstwo do obozu!

Jeśli nie masz karty Wroga Chimera, dobierz ją i umieść obok Mapy. Oznacz ją żetonem .

Znajdź 1 kartonową figurkę Chimery i umieść ją na polu najbliżej twojego pola.

Jeśli masz kartę **DF1-08b (Ranna Chimera)**, umieść i na Chimerze oraz odrzuć kartę **DF1-08b**.

Odrzuć karty **DF1-01**, **DF1-07a** oraz **DF11-a**.

Umieść **DF1-12a** na Mapie i odwróć kartę **DF1-09a (Urządzenie)**.

Odwróć pozostałe na Mapie duże karty nakładek. Odrzuć figurkę Miszy i kartę Wroga, a następnie umieść kartę Wroga Kułak obok karty Wroga Żołnierz Powinności, jeśli jeszcze jej tam nie ma. Od tej pory dotyczy zarówno karty Kułaka, jak i Żołnierza Powinności.

Kontynuuj grę.

F06

Dobrze, ale nie traćcie zbyt wiele czasu, jasne? Nie warto bratać się z Powinnością.

Wróć do gry.

F07

– Urządzenie? Trudno powiedzieć. Gdzieś w zamkniętej części kompleksu, gdzie można znaleźć tylko robale i inne paskudztwa.

Wróć do gry.

F08

Zmęczeni i zdyszani, docieracie do obozu Wolności i przekazujecie Miszy Urządzenie.

Od tej pory ◐ dotyczy zarówno karty Miszy, jak i Bojownika Wolności.

Kontynuuj grę.

D06

Naprawdę sądzisz, że te ćwoki z Wolności są warte twojego czasu? Zdecyduj się!

Wróć do gry.

D07

– Nikt nie potrafi powiedzieć, gdzie jest Urządzenie? Przypuszczamy, że znajduje się w niedostępnej części kompleksu pełnej szkodników.

Wróć do gry.

D08

Zrobiliście wszystko, co w waszej mocy, by bezpiecznie dostarczyć Urządzenie do obozu Powinności. Przekazujecie je Kułakowi i wzdychacie z ulgą, ale wytchnienie nie trwa długo.

– Wolność zaczęła jakieś działania! – melduje wartownik.

– Cholera. – Kułak patrzy na was. – Mogli zauważyć, jak nieśliście Urządzenie. W każdej chwili mogą przejść do działania!

Jeśli nie masz karty **DF1-10 (Przyjaciele: Powinność/Wolność)**, znajdź ją teraz i umieść stroną Powinności do góry, wskazuje ona na twój sojusz z jedną z Frakcji. Następnie odwróć kartę nakładki z Miszą, Dowódcą Wolności, i umieść ją stroną Wroga do góry obok karty Wroga Bojownik Wolności. Od tej pory ◐ odnosi się do kart Misza i Bojownik Wolności.

Odrzuć wszystkie Losowe Wydarzenia z talii Wydarzeń Misji. Dobierz Wydarzenie Misji **III (Ostatnia szansa)**. To jest teraz twoje Aktywne Wydarzenie Misji.

Przejdź do skryptu **D05**.

D09

Żołnierze Wolności pojawiają się nagle i szarżują jak diabły, ich broń zieje ogniem. Obóz Powinności zamienia się w piekło krwi i eksplozji. Obrońcy robią, co mogą, by odeprzeć atak, ale wygląda na to, że ich dowódcy nie są w stanie skoordynować ostrzału. Ich porażka wydaje się nieunikniona.

Usuń z gry:

- Kartę Kontaktu **C42 (Rekrut Powinności)**,
- 1 losowy typ Broni Powinności (wszystkie karty, łącznie z tymi zdobytymi przez Stalkerów),
- 1 losowy typ Pancerza Powinności (wszystkie karty, łącznie z tymi zdobytymi przez Stalkerów),
- kartę Konsekwencji Starcie z Wolnością.

Dobierz 1 Konsekwencję i umieść ją w podstawce na karty. Nie rozpatruj jej efektu „nierozpatrzone".

Przejdź do segregatora Kampanii.

D10

Zawsze ktoś idzie o krok za daleko. Czyjś but trąca zapomnianą szklaną butelkę, a ta się toczy, hałasując tak, że obudziłaby nawet trupa. Zamieracie, gdy słyszycie krzyki zaalarmowanych żołnierzy.

Biegniecie jak szaleni pośród gradu śmiercionośnych pocisków. Panika bierze górę i ledwo zauważacie, że zgubiliście część waszego ekwipunku. Nieważne, trzeba się stąd po prosu wydostać!

Odrzuć 1 losowo wybraną Broń.

Przejdź do segregatora Kampanii.

D11

Obóz Powinności

Postanowiliście dołączyć do frakcji Powinności. Choć otwiera to przed wami nowe opcje, niesie też ze sobą nowe zagrożenia.

Teraz wykonaj następujące czynności przygotowawcze:

- Wymień stronę Kontaktów w segregatorze Kampanii na stronę Obozu Powinności. Zawiera ona nowe instrukcje i dzieli podstawkę na karty na trzy rzędy:
  - Konsekwencje – Różne Wydarzenia wpływające na twoją Eksplorację Zony, zapewniające nowe możliwości lub ograniczenia.
  - Kontakty Powinności – Trzy Kontakty, które od teraz są zawsze dostępne.
  - Kontakty Neutralne – Trzy miejsca, które pozostają dostępne dla Kontaktów spoza Powinności.
- Usuń wszystkie Kontakty z podstawki na karty i przenieś je do Skrytki.
- Znajdź 3 karty Kontaktów Powinności: **C40 (Kwatermistrz Powinności)**, **C41 (Instruktor Powinności)** oraz **C42 (Rekrut Powinności)** i umieść je w środkowym rzędzie podstawki na karty.
- Jeżeli masz kartę Kontaktu **C04 (Okulary)**, usuń ją z gry.
- Jeżeli na Mapie Zony znajduje się naklejka Przemytnika Artefaktów, oznacz ją jako niedostępną.
- Znajdź wszystkie Konsekwencje Powinności, potasuj je, dobierz 1 i umieść ją w górnym rzędzie podstawki na karty.
- Dobierz 2 żetony Umiejętności Powinności. Wybierz maksymalnie jeden z tych żetonów i przydziel go jakiemuś Stalkerowi. Możesz zrezygnować, jeśli nie chcesz żadnej z dobranych Umiejętności (każda posiadana Umiejętność zwiększa koszt nabycia kolejnych).

Otwórz segregator Kampanii na stronie **6** i rozpatrz Porządkowanie po Misji.

D12

Kułak spogląda na leki i kiwa głową. Następnie odwraca się w waszą stronę i wyciąga rękę.

– To hojny dar – mówi poważnym głosem. – Tacy sojusznicy jak wy naprawdę podnoszą morale. Ranni mają dzięki wam większe szanse na przeżycie.

Pozwala sobie na delikatny uśmiech.

– A teraz będziemy walczyć jak diabły. Prawie mi żal tych łajdaków z Wolności.

Jeśli nie masz karty **DF1-10 (Przyjaciele: Powinność/Wolność)**, znajdź ją teraz

Księga Skryptów

D01

Kułak, dowódca oddziału Powinności, ściska twoją dłoń i patrzy ci w oczy.

– Przybyliście w ostatniej chwili – mówi, krzywiąc się. – Niezły bajzel, co? Posłuchajcie, jesteśmy w trudnej sytuacji. Rozkazano nam zlokalizować obiekt o kryptonimie Urządzenie. Nasza misja jest niezwykle ważna nie tylko dla naszej frakcji, ale też dla całej Zony! Niestety wygląda na to, że te śmiecie z Wolności szukają dokładnie tego samego. Mamy kilku rannych i...

Wzdycha i przeciera czoło.

– Posiłki są w drodze, ale przy takiej emisji nie wiadomo, kiedy się zjawią. Będziemy zobowiązani, jeśli nam pomożecie. Macie jakieś lekarstwa na zbyciu?

Jeśli nie masz karty **DF1-06a**, znajdź ją i połóż obok Mapy.

Wybierz, co chcesz zrobić:

» **Zapytaj o Powinność i ich światopogląd** – Przejdź do skryptu **D02**.

» **Zapytaj o Wolność i ich światopogląd** – Przejdź do skryptu **D03**.

» **Zapytaj o Urządzenie** – Przejdź do skryptu **D07**.

» **Zaproponuj im lekarstwa** – Odrzuć Przedmioty **Medyczne**:

- **1/2 Stalkerów:** 3 Przedmioty
- **3/4 Stalkerów:** 4 Przedmioty

Przejdź do skryptu **D12**.

» Tylko jeśli masz kartę **DF1-09a (Urządzenie)** – **Pokaż Urządzenie** – Przejdź do skryptu **D04**.

D02

– Jesteśmy tymi, którzy rozumieją powagę sytuacji i zdają sobie sprawę z tego, jak zła jest Zona. To miejsce jest rakiem na tkance naszej planety, a wszystko, co się tu zrodziło, zasługuje jedynie na śmierć, włączając w to szaleńców, którzy nazywają Zonę domem lub próbują czerpać korzyści z jej przeklętych zasobów. Nie możemy pozwolić, by taki handel się rozwijał. Powstrzymamy jego rozprzestrzenianie się.

Wróć do gry.

D03

– Nawet tutaj czuję smród tych szczurów z Wolności – warczy dowódca Powinności. – Nie mogę uwierzyć, że szukają tego samego, i nie wyobrażam sobie, co chcą z tym zrobić. Wolność... Nawet nazwa ich frakcji to cholerne kłamstwo. Nie wolności szukają, lecz anarchii! Chaosu! Zniszczenia! Są najgorszym, co mogło spotkać Zonę, gorsi nawet od mutantów, bo te nie dążą świadomie do szerzenia zła. A oni świadomie je wybierają!

Wróć do gry.

D04

– Dobra, pasuje do opisu? Świetnie! Zabezpieczymy to. Okej?

Zdecyduj:

» **Nie ma mowy, daj mi czas do namysłu** – Przejdź do skryptu **D06**.

» **Tak, zróbmy to razem** – czytaj dalej: Jeśli karta Wydarzenia Misji **III** wciąż znajduje się w talii Wydarzeń, przejdź do skryptu **D08**. W przeciwnym razie przejdź do skryptu **D05**.

D05

Nagle pojawia się chimera, zwabiona zapachem ludzkiego mięsa, i rzuca się na was niczym wir pazurów i mięśni. Kułak klnie, po czym otwiera ogień.

– Zabierzcie Urządzenie do obozu! – krzyczy. – Dostaniecie na... – Wtedy jego szalona odwaga daje początek fatalnemu błędowi.

Chimera rzuca się na Kułaka, który ginie w eksplozji krwi i rozszarpywanego ciała.

Co miał na myśli? Dostaniecie nagrodę? To zabrzmiało na tyle ciekawie, by spróbować.

Jeśli nie masz karty Wroga Chimera, dobierz ją i umieść obok Mapy. Oznacz ją żetonem 2.

Znajdź 1 kartonową figurkę Chimery i umieść ją na polu najbliżej twojego pola. Jeśli masz kartę **DF1-08b (Ranna Chimera)**, umieść -1 i na Chimerze oraz odrzuć kartę **DF1-08b**.

Odrzuć karty **DF1-01**, **DF1-07a** oraz **DF1-11a**.

Umieść **DF1-12a** na Mapie i odwróć kartę **DF1-09a (Urządzenie)**.

Odwróć pozostałe na Mapie duże karty nakładek. Odrzuć figurkę Kułaka i kartę Wroga, a następnie umieść kartę Wroga Misza obok karty Wroga Bojownik Wolności, jeśli jeszcze jej tam nie ma.